

C maj

Logic Pro X

で始める DTM&曲作り

ビギナーが中級者になるまで使える操作ガイド+楽曲制作テクニック

山口 真 著

RittorMusic

プロジェクト・ファイル
ダウンロード
対応

本書に対応した楽曲データ等を
<http://www.rittor-music.co.jp/e/furoku/>
よりダウンロードできます

FREE DOWNLOAD

Logic Pro X

で始める

DTM&曲作り

ビギナーが中級者になるまで使える操作ガイド+楽曲制作テクニック

山口 真 著

■ はじめに

音楽と技術とは、支え合い刺激し合いながらずっと進化を続けてきました。DTMが誕生するずっと前からです。

音楽の歴史に比べるとまだまだ生まれたてのヒヨコのようなDTMの世界ですが、本書で紹介するLogic Pro Xのそのバージョンが「10」という大きな数字であることから察せられるように、DTMは短い間にとてつもないペースで進歩してきました。進歩に呼応するように音楽も進化し続け、かつて不可能だった多彩な表現や技法が日々誕生しています。

こう聞くと、これから始めてみようという方にとってDTMはえらく高尚なものに覚えるかもしれません。学校の音楽の授業で成績の振るわなかった自分には無理かも、と二の足を踏まれるかもしれません。

学校の音楽の授業がからっきしだった筆者が今どうにか音楽家を名乗れているのは、"要領を得たから"、この一点に尽きます。

かつて筆者が要領を得るためにくぐり抜けた幾つかの難所、そして数年来使い続けているLogicというソフトウェアの最新版の活用方法について、本書の執筆を通じてあらためて整理しました。基礎知識から少々奇抜な応用技法まで広く扱ったにもかかわらず、多くの方のご協力のお蔭で、驚くほど平易でコンパクトな書物にまとめることができました。

これからDTMを始める方、始めたばかりの方のみならず、Logic愛用者の方々と本書を通じた長いお付き合いができたなら光栄に思います。

2015 年 1 月

山口 真

はじめに	003
本書の使い方	008
ダウンロード素材について	009

基礎編

010

INTRODUCTION ■ Logic Pro Xの基礎知識 011

01 特徴&動作環境	012
02 インストールから起動まで	014
03 追加コンテンツのインストール	018
04 オーディオ設定	020
05 MIDI設定	026
06 詳細ツール設定とその他の設定	028
07 音楽制作に便利な周辺機器	034

PART 1 ■ リズム／音程／コードの基礎知識 037

01 小節／拍／拍子について	038
02 音符／リズム／テンポについて	040
03 音程／音階について	045
04 コードについて	050
05 コード進行の基本	055

PART 2 ■ 曲作りの基礎知識 061

01 作曲／編曲とは？	062
02 曲を作るための要素とは？	064
03 曲の構成作りについて	066
04 Logic Pro Xでの曲作り方法	067
05 ミックス&マスタリングについて	071

PART 3 ■ Logic Pro Xの基本操作 073

01 画面の構成 [メインウインドウ]	074
02 トラックの作成 [トラック領域]	077

03	ルーラとロケータを使いこなそう [トラック領域]	084
04	画面表示をオン／オフ [コントロールバー]	086
05	トランスポートの操作 [コントロールバー]	089
06	ループを使ってみよう [ループブラウザ]	092
07	リージョン操作の基本 [トラック領域]	094
08	トラックとリージョンの設定 [インスペクタ]	104
09	オーディオを録音してみよう [トラック領域+インスペクタ]	112
10	MIDIを録音してみよう [トラック領域+インスペクタ]	118
11	MIDIの打ち込みと編集 [ピアノ・ロール・エディタ]	122
12	鍵盤でMIDIステップ入力してみよう [ピアノ・ロール・エディタ]	131
13	楽譜と特殊なエディタ [スコア&ステップエディタ]	133
14	Flexでオーディオを自在に操る [オーディオ・トラック・エディタ]	135
15	オーディオ・ファイルをダイレクトに加工 [オーディオ・ファイル・エディタ]	144
16	ドラム・パートを手軽に作成 [Drummer]	149
17	プラグインのパラメーターへすぐにアクセス [Smart Controlエディタ]	154
18	ミックスの基本操作 [ミキサー]	158
19	オートメーションを使う [トラック領域+ミキサー]	170
20	MIDIコントローラーを使う [ミキサー／Smart Control／プラグイン]	176
21	楽曲の構成作り [グローバルトラック]	178
22	パッチを活用した音作り [ライブラリ]	183
23	データを正確にエディット&管理 [リストエディタ]	185
24	多彩なファイルを自在に操る [ブラウザ]	188
25	ファイルの読み込み／変換／書き出し	190
26	プロジェクトのオーディオ化 [メニュー]	197
27	プロジェクトの保存 [メニュー]	199
28	プロジェクトの作成／開き方／閉じ方 [メニュー]	202
29	その他の便利な機能	204

■ Logic Pro Xは、Apple Inc.の商標です。VOCALOID（ボーカロイド）／ボカロはヤマハ株式会社の登録商標です。そのほかの商品名ならびに会社名は、一般的に各社の商標ならびに登録商標です。

■ 本書はMac OS X v10.9.5 / Mac OS X v10.10.1 およびLogic Pro X v10.0.7にて制作しました。

■ 本書の掲載内容は、すべて2014年12月時点の情報です。

PART 4 ■ シンプルな“デモ曲”を作ってみる 211

- 01 “デモ曲”とは？ 212
- 02 エレピを打ち込む 214
- 03 Drummerでドラム・パートの作成 220
- 04 ベース・パートの作成 224
- 05 メロディの作成 227
- 06 構成作り 229
- 07 ミックス 231

PART 5 ■ ポップスを作る 235

- 01 歌詞からサウンドの着想を得る 236
- 02 ピアノのリフから曲作りをスタート 238
- 03 アコギを打ち込みで表現する 239
- 04 ドラムとベースを絡ませる 241
- 05 コンピングを利用したエレキの編集 246
- 06 Flexでボーカル&ギター編集 248
- 07 シンセで抑揚や空気感を演出 251
- 08 楽曲構成のポイント 254
- 09 音量と定位を考えたミックス 255

PART 6 ■ EDMを作る 259

- 01 ループ系楽曲で高度なテクニックに挑戦 260
- 02 Ultrabeatでドラム打ち込み 262
- 03 ワブル・サウンドを作る 267
- 04 ES1 と Retro Synth でシンセ・ベース 271
- 05 シンセ+アルペジエーターの上もの系 275
- 06 オーディオならではのギミック的編集 277
- 07 オートメーションでサウンドに変化を付ける 282
- 08 ミックスのポイント 285

PART 7 ■ R&B系ボカロ曲を作る 287

- 01 リズムでも歌詞を表現 288

02	アコギをスウィングさせる	290
03	ノイズ・ゲートでノリを作る	293
04	サイドチェーン・コンプでバランスを取る	295
05	ループでグルーブ感を足す	298
06	トリッキーなシンセ・ベース	299
07	アルペジエーターを駆使した上もの作り	302
08	Piapro Studio と Logic Pro X	304
09	ボーカルのスウィングとボコーダー	307
10	オートメーションを駆使したミックス	310

APPENDIX ■ 付属ソフト音源／エフェクト・リスト & 操作インデックス 315

01	ソフト音源	316
02	オーディオ・エフェクト	321
03	MIDIエフェクト	335
04	操作インデックス	338

column & tips

追加コンテンツを外付けHDDに移動する方法	019
ビットとサンプリング・レートの設定	070
ピアノ・ロール・エディタでの編集操作と control + クリック	130
ReWire 接続の方法	209
リージョンインスペクタでのクオンタイズ	219
“変換”を活用しよう	223
ランダム化とヒューマナイズ	226
ミュート&代替バージョンを活用	230
テイクフォルダは後から作成することも可能	247
トラックの“隠し”方	253
集約スタックのオーディオ化とプリ・フェーダー・メーター	273
トラックのネーミング	274
“見立て”で歌詞を表現する	294
ドラム・サウンドの作り込みは Producer Kits で	297
“字脚”を意識しよう	309
プラグインの拡張機能	337

本書の使い方

この本は基礎編と実践編に分かれています。**基礎編**は主にLogic Pro Xに初めて触れる方や、これから曲作りを始めようという方にとって必要となる事柄に焦点を当てました。Logic Pro Xを購入する方は、まず**INTRODUCTION**でインストール方法や最初に必要となる設定などを確認してみてください。また**PART 1 ～ PART 2**では、これから曲作りを始める方々に向けて音符やリズム、コード、曲作りの流れといった音楽制作の最も初歩的な事柄を中心に解説しています。ダウンロード素材では定番コード進行やささまざまなコードの種類なども用意したので参考に使ってください。

PART 3はLogic Pro Xの操作ガイドです。膨大な機能の中から日々の曲作りで欠かせない基本操作を中心に取り上げています。「どこから手を着ければいいのかわからない!」という方は、PART 3をざっと眺めてみるだけでも、何となくLogic Pro Xでできること、自分のやりたいことが見えてくると思います。

実践編はLogic Pro Xの機能を生かした曲作りの例を、4曲分のダウンロード素材を使って解説しています。PART 3では登場していない応用的な活用方法もスペースの許す限り盛り込んでみました。また機能解説だけでなく、曲作りの発想方法やコード進行、フレーズの組み立て方なども紹介しています。音楽の作り方に決まりはありませんが、一つの例として参考にしていただければと思います。

そのほか各ページの右側には注釈欄を設けました。ここでは専門用語を解説したり、バリエーション的な機能などを解説したりしています。また重要な用語は赤色で、ショートカット（キーコマンド）はオレンジ色で表記しました。一つのキーだけで使用する場合は「●キー」、複数を組み合わせる場合は「●+●」という形で記しています。なお、機能名などはLogic Pro Xの「クイックヘルプ」もしくは「マニュアル」、画面の表示等を参照しました。

■「追加コンテンツ」と「詳細」を使用します！

本書ではLogic Pro Xの機能をフルに活用するために「環境設定」の「詳細」で、「詳細ツールを表示」と「追加オプション」を使用することを前提としています。詳しくはP28を参照してください。また、ダウンロード素材は「追加コンテンツ」(P16 参照)を使用しています。こちらも忘れずにインストールしておいてください。

本書ではPART 1 / PART 4 / PART 5 / PART 6 / PART 7
に対応したLogic Pro Xのプロジェクト・ファイルを以下の
URLに用意しました。アルファベットの「L」をクリックし
て書名を表示してください。プロジェクト・ファイルはパー
トごとにZIP形式で圧縮しています。まずはすべてのファイ
ルをダウンロードしてください。

ダウンロード 素材について

■ ダウンロード先URL

<http://www.rittor-music.co.jp/e/furoku/index.html>



各ファイル名をクリックして
すべてダウンロードしてください

ダウンロード後にダブルクリックすると解凍されて、パー
ト名の付いたフォルダが現れます。各フォルダ内にLogic
Pro Xのプロジェクト・ファイルがパッケージもしくはフォル
ダの形で収録されています（P200 参照）。



フォルダ形式です。
フォルダ内のプロジェクト・ファイル
「Little_Little_Satellier_PPSF.logicx」を
ダブルクリックして、Logic Pro Xを起動します。

パッケージ形式のプロジェクト・ファイルです。
ダブルクリックするとLogic Pro Xが起動します。

パッケージ形式のプロジェクト・ファイルはダブルクリッ
クでLogic Pro Xが起動し、曲のデータなどが読み込まれま
す。PART 7の「Little_Little_Satellier_PPSF」フォルダのみ
フォルダ形式となっていて、フォルダ内にプロジェクト・ファ
イル「Little_Little_Satellier_PPSF.logicx」があります。また、
このプロジェクトでは別途『初音ミク V3』という製品が必
要です。お持ちでない方はパッケージ形式の「Little_Little_
Satellier_Audio.logicx」をご使用ください。詳しくはP287 か
らのPART 7を参照してください。

■ キーコマンドの リストも用意しました！

上記のダウンロード先UR
Lには、本書で紹介している
キーコマンドをリスト化した
PDFもご用意しました。ぜひ
活用ください！

基礎編

この基礎編では Logic Pro X を使うのが初めての方、
音楽制作初心者の方に向けて、
各種の基礎知識を解説しています。
また PART 3 では Logic Pro X を使う上で必須となる
操作方法も紹介していますので、
既にユーザーの方も目を通していただくことをお勧めいたします。

INTRODUCTION	Logic Pro X の基礎知識	P011
PART 1	リズム／音程／コードの基礎知識	P037
PART 2	曲作りの基礎知識	P061
PART 3	Logic Pro X の基本操作	P073

INTRODUCTION

Logic Pro Xの 基礎知識

C maj

まずはLogic Pro Xの購入&インストールから、
必要最低限の環境設定を行いましょう。
初めてDAWを使い始める方はもちろんですが、
旧バージョンのLogicをお使いになっいて、
久しぶりに最新版を導入したといった方も、
念のためにご一読されることをお勧めします。

01	特徴&動作環境	P012
02	インストールから起動まで	P014
03	追加コンテンツのインストール	P018
04	オーディオ設定	P020
05	MIDI設定	P026
06	詳細ツール設定とその他の設定	P028
07	音楽制作に便利な周辺機器	P034

01

特徴&動作環境

01-1 ■ Mac OSと抜群の親和性を備えるDAW

Logic Pro Xは、Macの開発元であるAppleによりリリースされているソフトウェアのデジタル・オーディオ・ワークステーション（以下DAW）です。録音、MIDIプログラミング（打ち込み）、ミックスといった音楽制作に必要な機能を豊富に備え、数あるDAWの中でOSとの随一の親和性を誇ります。



Logic Pro Xは、旧バージョンからインターフェースが大きく刷新され、OS自体が持つ機能とによりシームレスな連携が図られています。もともと先進的な編集機能や連携機能を持っていたDAWでしたが、Apple社製のアプリケーションとして、映像編集アプリケーションのFinal Cut Pro X同様にMac App Store（*1）を通じたダウンロード購入が可能になりました。また、「メディアブラウザ」（*2）の共有によって、iTunesとの連携がスムーズになったり、インターネット上の音楽共有サービスであるSoundCloudへの公開、さらに「基本コンテンツ」や「追加コンテンツ」と呼ばれる膨大な素材のダウンロードもアプリケーション内で行えるようになっています。

*1 ■ Mac App Store

Appleによるアプリケーションのダウンロード・サービス。OS Xとともにインストールされる「App Store」アプリケーションからアクセスできる。

*2 ■ 「メディアブラウザ」

Logic Pro XやFinal Cut ProなどのApple製アプリケーションに組み込まれた機能で、オーディオ・ファイルやムービー・ファイルをアプリケーション間で共有できる。

01-2 ■ 刺激に満ちた新機能の数々

旧バージョンから刷新された要素の中でもメニューの統合は、これからDTMを始めようという人だけでなく、Logicを長く愛用してきたクリエイターにとっても大きな刺激といえます。膨大な編集操作メニューを「**control + クリック**」で即座に呼び出せる機能がブラッシュアップされたことで、さまざまな可能性が目に触れやすくなり、そこから得られる刺激も計り知れないものとなります。

さらに、「**Drummer**」「**Smart Control**」「**Flex Pitch**」「**Track Stack**」「**Bass Amp Designer**」「**Retro Synth**」「**MIDI FX**」「**アルペジエーター**」など、新しく加わった、あるいは旧バージョンから組み替えられた機能が幾つもあります。初めてDAWに触れる方にとってはわからないことも多いかもしれませんが、いずれも作り手の好奇心をそそり、制作効率を上げるに事欠かない機能です。各機能の概要はもちろん、作曲時における具体的な使用例も本書で取り上げていきますので、活用の参考にしてみてください。

01-3 ■ 動作環境

Logic Pro XはMac OS上で動作するDAWです。2014年12月現在、Mac App Storeの**最低システム条件**には以下の通りに記されています。

- 4GBのRAM
- 解像度 1,280 × 768 ピクセル以上のディスプレイ
- OS X v10.8.4 以降
- 64 ビット Audio Units プラグイン
- 最低 5GBのハードドライブ空き容量（アプリケーション内でダウンロードできるオプションコンテンツには 35GB 必要）

環境に余裕があればより快適に制作できることは言うまでもないのですが、どの程度余裕があればよいかというのは実際に使ってみないと実感はわかないと思います。特に、高度な機能を自在に使いこなしたいと思うと、ディスプレイのサイズによっては画面が窮屈に感じてしまったり、トラックや音源、エフェクトを多用する重厚な楽曲を制作しようとすればメモリも不足してしまったり、「オプション（追加）コンテンツ」と呼ばれるさまざまな素材データをすべて保管しておこうとするとハードディスクにも結構な容量が必要になります。

また見逃しがちですが、自作曲もたくさん作ればそのぶん保存容量が多く必要になります。筆者の経験則では、最低システム条件の1.5倍～2倍程度で見積もった環境であれば快適であるといえるでしょう。

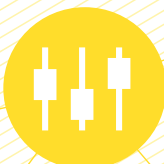
PART 1

リズム／音程／ コードの基礎知識

C maj

本章では作曲や編曲の基礎となるリズム／音程／コードの基礎知識を紹介します。
実は、ここで解説していることを知らなくても曲は作れますが、
知っていると曲のアイデアを考えやすくなり、
DAWの仕組みも理解しやすくなります。
なお、本章で登場するLogic Pro Xの機能などについては
PART 3で解説しているので参照してください。

- | | | |
|----|----------------|------|
| 01 | 小節／拍／拍子について | P038 |
| 02 | 音符／リズム／テンポについて | P040 |
| 03 | 音程／音階について | P045 |
| 04 | コードについて | P050 |
| 05 | コード進行の基本 | P055 |



04

コードについて

DATA 「PART1」フォルダ

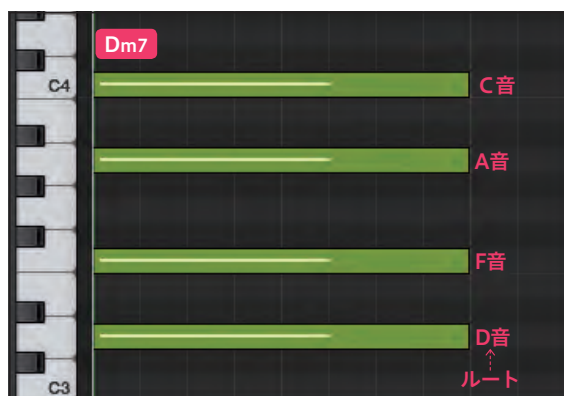
04-1 ■ コードとは？

ギターや鍵盤楽器を演奏する方なら、恐らく最初に覚えたのは**コード**（和音）だと思います。それほど、コードは音楽作りにとって大切な要素です。多くの曲ではこのコードの並べ方で曲の雰囲気演出しています。

一般的にコードは3つ以上の音を重ねた状態のことを指します。ただ場合によっては2音のこともありますし、必ずしもすべての音が同時に鳴らされるとも限りません。

04-2 ■ コードの作り方①

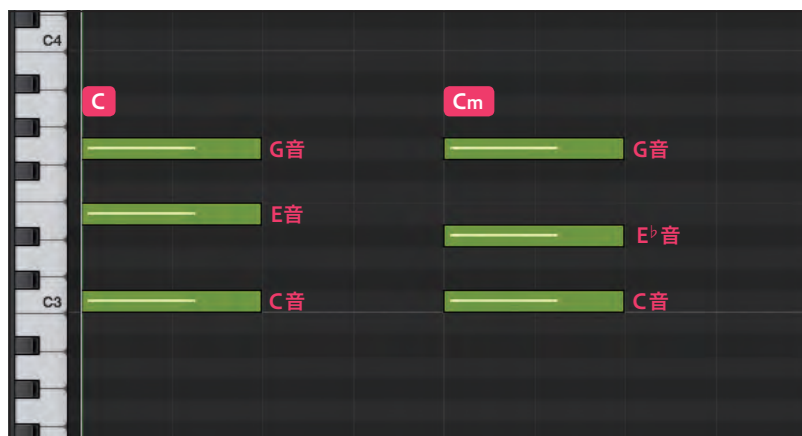
コードには幾つかの種類があり、その種類は音の重ね方によって決まっています。そして、いずれもまず土台になる音が必要です。これを**ルート**（根音）と呼びます。コード名のアルファベットはルートの音名です。下はDm7というコードなのですが、一番下のD音がルートです。



このルートの上に音を重ねていくのですが、基本的な法則は“3度ずつ重ねていく”というものです（例外もあります）。これを“3度堆積”と呼んだりします。ちょっと難しい言い方ですが、これは見方を変えると“音階の音を1個飛ばしで重ねていく”とも言えます。

例えば最もシンプルな**トライアド（3和音）**と呼ばれる3音のコードの作り方を紹介しましょう。これは度数で言えば1度と3度と5度を重ねたコードです。Cメジャー・スケール（*1）でC音をルートとすれば、下の画面のようにD音を飛ばしてE音、その次のF音を飛ばしてG音を重ねるといったことになります。

こうして出来上がったコードの名前はC（シー）です。右側は同じくC音をルートにして3度の音を短3度にしたCm（シーマイナー）というコードです。これはCマイナー・スケールの音階をC音から1つ飛ばして重ねて作ったコードです。このように長3度を含む3音のコードを**メジャー・コード**、短3度の音を含むコードを**マイナー・コード**と呼びます。



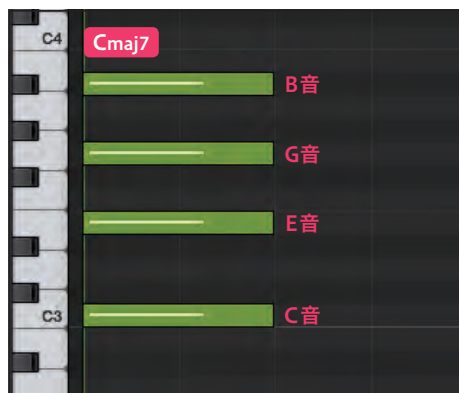
*1 ■ Cメジャー・スケール
C音を始まりの音とする
メジャー・スケール

04-3 ■ コードの作り方②

では、トライアドを発展させてみましょう。Cの5度（G音）の上にさらに3度上の音を足すと（A音を飛ばしてB音を重ねると）、Cmaj7（シー・メジャー・セブン）というコードになります。

このmaj7という記号が付いたコードは“maj7th／メジャー 7th（メジャー・セブンス）”コードと呼びます。また、このように4つの音を重ねるコードを4和音とも呼びます。

なお、maj7は△7あるいはM7とも表記されます。Logic Pro Xでは、ピアノ・ロール・エディタ画面にコード名を表示する機能が付いているのですが、ここでは“maj7”と表記されるので、本書もこれに従います。



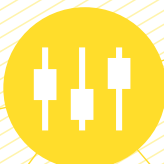
PART 2

曲作りの 基礎知識

C maj

DAWの進化に伴い、曲作りの方法は多様性を増しています。
ある意味、どのような作り方をしても全く問題はないのですが、
オーソドックスな手法を知っておくことは
今後の応用力を身に付ける上できっと役に立つはずです。

- | | | |
|----|--------------------|------|
| 01 | 作曲／編曲とは？ | P062 |
| 02 | 曲を作るための要素とは？ | P064 |
| 03 | 曲の構成作りについて | P066 |
| 04 | Logic Pro Xでの曲作り方法 | P067 |
| 05 | ミックス&マスタリングについて | P071 |



01

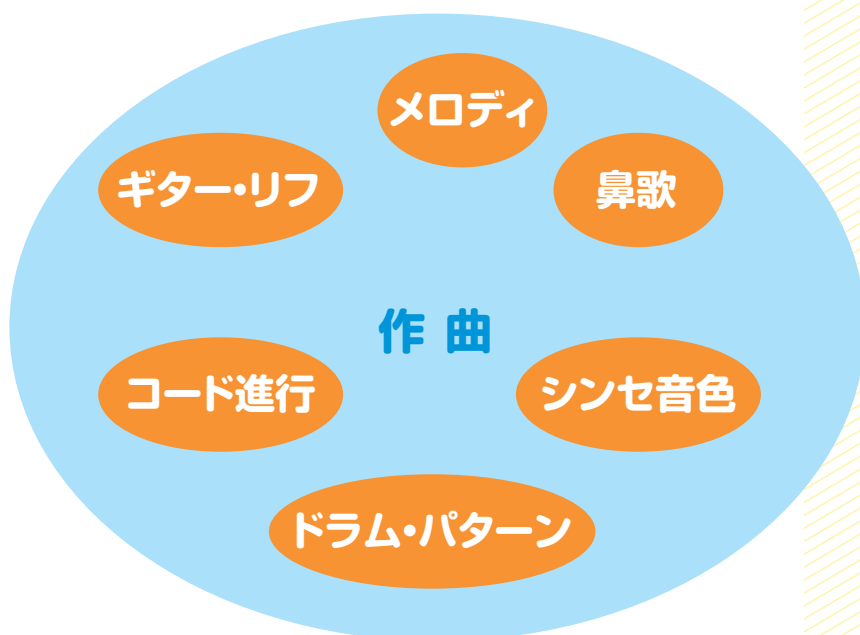
作曲／編曲とは？

01-1 ■ 作曲について

作曲というと、頭に浮かんだ情景や心に浮かんだ強い感情、目の当たりにした出来事を、羽根ペン片手に五線紙に1音ずつ書き連ねてゆく光景を思い浮かべる人もいるかと思います。古い光景のようにも思えますが、“対象を音として表現する”という作曲の本質は今も変わりません。その道具がいまでも羽根ペンの方もいるかもしれませんが、ギターやピアノといった楽器、あるいはDAWというだけの違いです。

もう少し細かく見ていくと、最初にメロディを作る人もいれば、コード進行を作る人もいます。ギターのリフから作ることが多いジャンルもあれば、ドラムのリズムから作る場合もあるといったように、そのアプローチは実にさまざまです。作曲の手法がそのまま、そのクリエイターの個性につながるケースも少なくありません。

作曲の入り口は自由



▲ “対象を音として表現する”ための手法はさまざま

PART 3

Logic Pro Xの 基本操作

C maj

DAWを起動すると、いろいろな画面が現れて、「一体どこから手を着ければいいのか、わからない!」ということになりがちです。そこで、まずは画面の構成を解説していきます。併せて基本的な操作方法も解説していきましょう。本章を飛ばしてPART 4からの曲作りを開始しても全く問題ありませんが、分からないことが出てきたら、本章を参考にしてみてください。

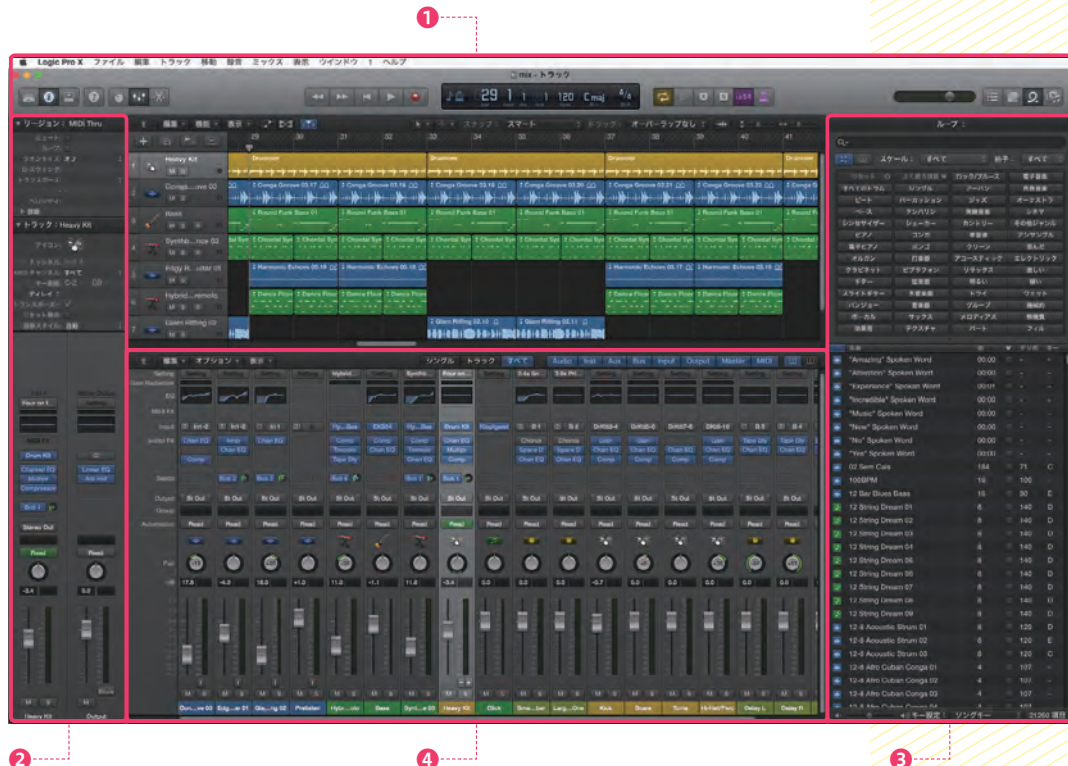
01	画面の構成 [メインウィンドウ]	P074
02	トラックの作成 [トラック領域]	P077
03	ルーラとロケータを使いこなそう [トラック領域]	P084
04	画面表示をオン/オフ [コントロールバー]	P086
05	トランスポートの操作 [コントロールバー]	P089
06	ループを使ってみよう [ループブラウザー]	P092
07	リージョン操作の基本 [トラック領域]	P094
08	トラックとリージョンの設定 [インスペクタ]	P104
09	オーディオを録音してみよう [トラック領域+インスペクタ]	P112
10	MIDIを録音してみよう [トラック領域+インスペクタ]	P118
11	MIDIの打ち込みと編集 [ピアノ・ロール・エディタ]	P122
12	鍵盤でMIDI ステップ入力してみよう [ピアノ・ロール・エディタ]	P131
13	楽譜と特殊なエディタ [スコア&ステップエディタ]	P133
14	Flex でオーディオを自在に操る [オーディオ・トラック・エディタ]	P135
15	オーディオ・ファイルをダイレクトに加工 [オーディオ・ファイル・エディタ]	P144
16	ドラム・パートを手軽に作成 [Drummer]	P149
17	プラグインのパラメーターへすぐにアクセス [Smart Controlエディタ]	P154
18	ミックスの基本操作 [ミキサー]	P158
19	オートメーションを使う [トラック領域+ミキサー]	P170
20	MIDI コントローラーを使う [ミキサー / Smart Control / プラグイン]	P176
21	楽曲の構成作り [グローバルトラック]	P178
22	パッチを活用した音作り [ライブラリ]	P183
23	データを正確にエディット&管理 [リストエディタ]	P185
24	多彩なファイルを自在に操る [ブラウザー]	P188
25	ファイルの読み込み/変換/書き出し	P190
26	プロジェクトのオーディオ化 [メニュー]	P197
27	プロジェクトの保存 [メニュー]	P199
28	プロジェクトの作成/開き方/閉じ方 [メニュー]	P202
29	その他の便利な機能	P204

01

画面の構成[メインウィンドウ]

01-1 ■ 1つの画面内に各種の機能を集約

いよいよLogic Pro Xの中身に迫りましょう。曲作りの中心となる画面を**メインウィンドウ**と呼びます。



ここには曲作りに必要なものがすべてが詰め込まれていて、各機能へは基本的にこの画面からアクセスします。Logic Pro Xは大きな1つの画面の中で、各機能の画面が開閉されるという構造になっているのです。曲に使われるデータは**プロジェクト(*1)**という単位でひとまとめに管理されるので、メインウィンドウはいわばプロジェクトを一望するための枠組みとも言えます。以下に示す各ページで各エリアを簡単に紹介していきます。

①上部エリア：「01-2」P75

②左エリア：「01-3」P75

③右エリア：「01-4」P76

④下部エリア：「01-5」P76

*1■プロジェクト

プロジェクトの作成方法はP202、保存方法についてはP199を参照。

C maj

実践編

ここからは4曲のタイプの異なる楽曲を題材に、
Logic Pro Xでの曲作り例を紹介していきます。

作曲やアレンジのアイデアと
Logic Pro Xならではのサウンド・テクニックを
たっぷり紹介していきます。

PART 4	シンプルな“デモ曲”を作ってみる	P211
PART 5	ポップスを作る	P235
PART 6	EDMを作る	P259
PART 7	R&B系ボカロ曲を作る	P287

PART 4

シンプルな“デモ曲”を作ってみる

C maj

まずは打ち込みでの曲作りの例を紹介します。

曲調はポップス系で、メモ程度のシンプルな構成です。

曲作りでは頭に浮かんだイメージをできるだけ早く形にすることが大切ですが、本章はそのためのデモ曲作りに焦点を当てます。

下記のプロジェクト・ファイルを開いて、データの真似をしながら打ち込んでみてください。

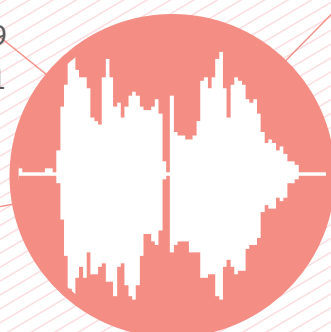
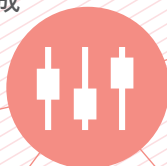
[POINT]

- 基本操作をおさらい
- 曲作りの流れを把握
- ベーシックなパートを打ち込む
- 構成作りとミックスの基本
- Channel EQ の使い方

[DATA]

- 「PART4」フォルダ> Demo_Song.logicx

- | | |
|-----------------------|------|
| 01 “デモ曲”とは？ | P212 |
| 02 エレピを打ち込む | P214 |
| 03 Drummerでドラム・パートの作成 | P220 |
| 04 ベース・パートの作成 | P224 |
| 05 メロディの作成 | P227 |
| 06 構成作り | P229 |
| 07 ミックス | P231 |



01

“デモ曲”とは？

01-1 ■ 曲のイメージが頭に浮かんだらすぐ形にしよう

本章で作るのはデモ(*1)段階の楽曲です。DAWで曲を作ろうとすると、いきなりサウンド作りに没頭したり、エフェクトに凝ってみたいとギミック(*2)的な加工を行いたくなりますが、サウンドとあれこれ格闘している間に、頭の中にある曲のイメージが吹き飛んでしまっは元も子もありません。曲作りに慣れるまでの間は思いついたことをすぐに音として残すためのデモを作ることを優先して考えたほうがいいでしょう。

また、デモ曲は後にテンポやキーを変更する可能性もあるので、MIDIデータで作っておくと修正が楽です。そこで、ここでは全パートを打ち込みで作っていく例を紹介します。

*1 ■ デモ

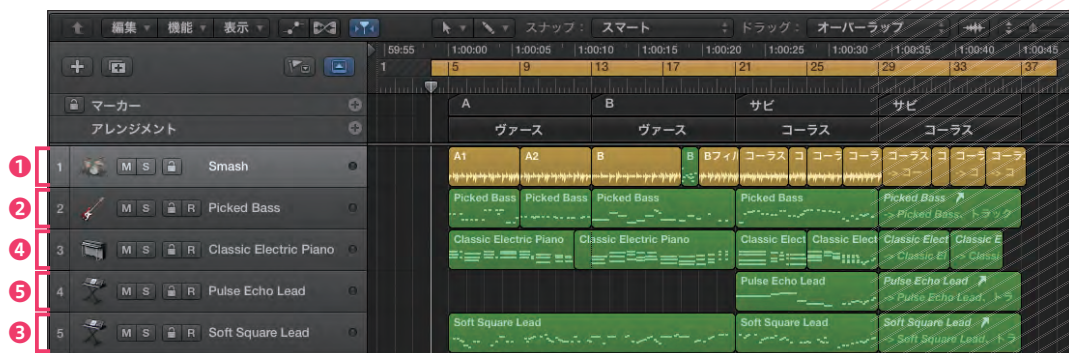
完成前の見本的な段階の曲をデモ、あるいはデモソングと呼ぶ。

*2 ■ ギミック

曲を部分的に飾り立てるさまざまなテクニックの総称。英語のgimmickは“仕掛け”“策略”という意味で、何かをゴマカすというニュアンスもあり、かつては良い印象がなかったが、近年は趣向を凝らしたサウンド・メイキングもギミックと呼ばれている。

01-2 ■ デモのパート構成はシンプルでOK

下の画面が完成形です。プロジェクト・ファイル「Demo_Song.logicx」を開いてみると、とてもシンプルなのがわかると思います。



■ パート編成

初期段階のデモは、パートとしては**リズム**、**メロディ**、**ハーモニー（コード）**があれば必要最低限といえます。もちろん、“これだ！”と思える**リフ**(*3)が浮かんでいれば、それも忘れずに打ち込んでしまいましょう。ここではリズム・パートをドラム①とベース②が担当し、メロディをシンセサイザー③（シンセ）、コードをエレクトリック・ピアノ④（エレピ）が演奏することにしました。

*3 ■ リフ

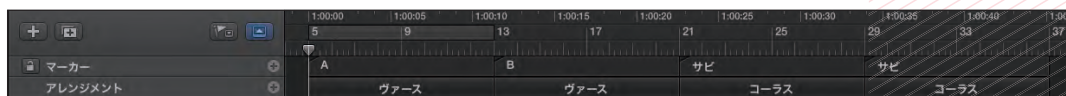
同じフレーズを繰り返し入れるスタイルの伴奏のこと。特にギターでよく用いられ、ロック系の楽曲はリフが中心として組み立てられることも多い。

03

Drummerでドラム・パートの作成

03-1 ■ アレンジメントマーカーを作っておくと便利

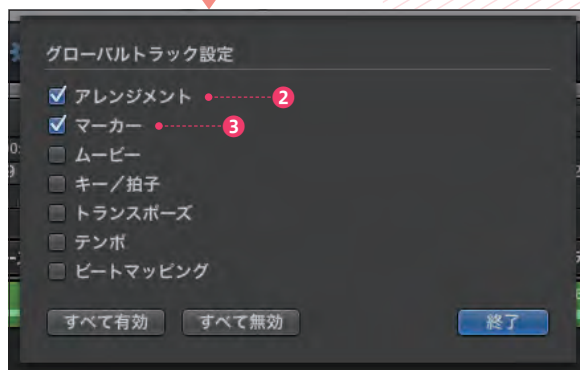
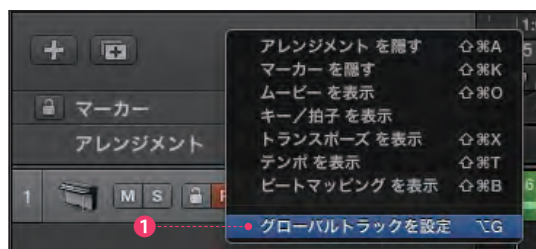
次はDrummerでドラム・パートを作るのですが、その前にグローバルトラックを開いてマーカー（*1）とアレンジメントマーカー（*2）を作成しておきましょう（P178～180参照）。この段階でアレンジメントマーカーを設定しておく、その長さでDrummerリージョンが作成されるので便利です。筆者は下の画面のように作成しました。



なお、上の画面ではアレンジメントマーカーとマーカーのみが表示されています。この状態にするにはグローバルトラックを**control + クリック**してメニューの**グローバルトラック設定①**を開きます。そして、**アレンジメント②**と**マーカー③**のみにチェックが入っている状態にすればOKです。ほかの項目を表示させたいときは**control + クリック**のメニューでそれぞれの表示／非表示を選びます。

*1 ■ マーカー

マーカーは再生ヘッドの位置から長い帯の状態で作成される。そのままでも問題ないが、最後のマーカーの端を曲の終わりに合わせたいときは、まずマーカートラックを選択。次に曲の終わりに少しだけ離れた位置（29小節目で終わる場合は30小節目辺り）に再生ヘッドを設定して**command + T**でカット。最後のセクションのマーカー右端を曲の終わりの位置にドラッグして合わせ、後ろの不要部分は**delete**で削除する。

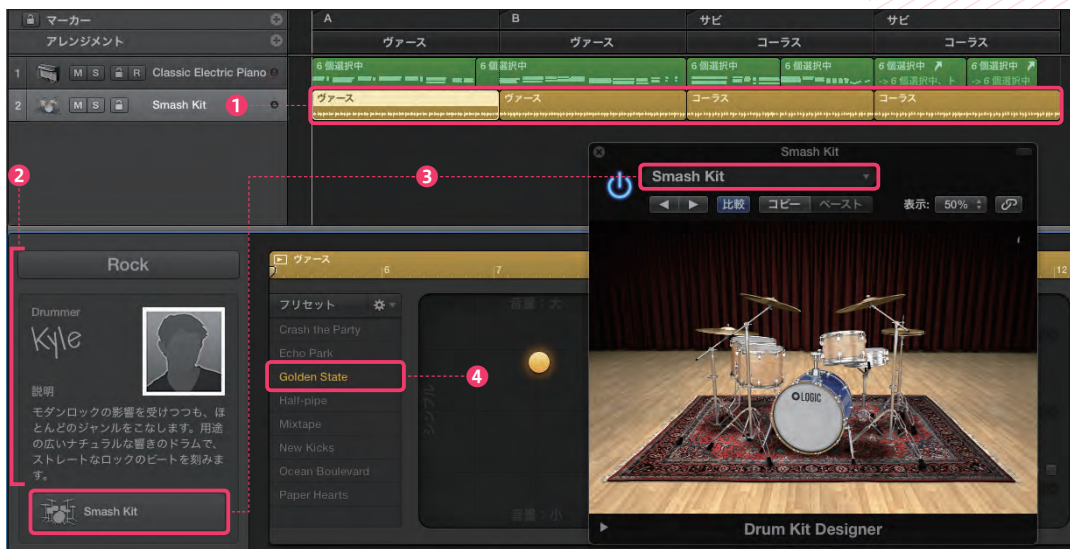


03-2 ■ フィルインの長さを変える

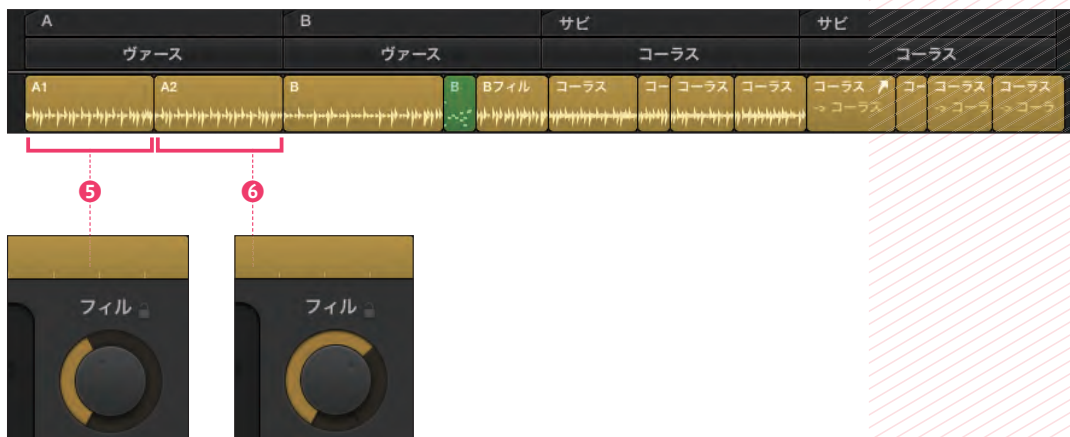
続いて、メニューの**トラック>新規 Drummer トラック**で、Drummer リージョンを作成します。既にアレンジメントマーカーがあるので、一気に Drummer リージョンが作成されます①。Drummer エディタでは、ドラマーに「Kyle」②、ドラム・キットを Drum Kit Designer のプリセットから「Smash Kit」③を選択しました。これはスネアが軽快な感じの音色です。プリセットは「Golden State」④を選びました。

*2 ■ アレンジメントマーカー

アレンジメントマーカーはルーラの1小節目から作成される。移動すると、その位置にあるリージョンも移動してしまうので、とりあえず必要な数のアレンジメントマーカーを作ってから、長さを調節するとリージョンの位置に合わせやすいだろう。



ここから各セクションでDrummer エディタの設定を変更してパターンを作っていました。必要に応じてDrummer リージョンもカットしています。例えば、A メロ前半⑤と後半⑥では設定がほぼ同じなのですが、後半で「フィル」のノブを少し上げ目にしてあります。これはフィルインを長めにしてB メロへスムーズにつなげるためです。



■ おわりに

DTMの基礎知識からLogic Pro Xの応用技法までぎゅうぎゅう詰めとなった本書、ちょっと本を閉じて厚さを見てみてください。階段で踏み出す一歩がこのくらいの高さなら、この上なく気楽だと思うのですが、いかがでしょう？

Logic Pro Xは、初めての方から超のつくベテランの方にも存分に使ってもらえるよう現バージョンで歴史的な大改良が行われていて、今なお進歩の途中です。Logic Pro Xがより刺激的で、より便利なものになっていくのと競い合うように、音楽に対する読者の皆様の熱が高まっていくことを心から祈ります。

執筆にあたってご協力いただいた皆様と、本書を手にしてくださった皆様に深く感謝いたします。

2015年1月

山口 真

■ 山口 真 (やまぐち まこと)

[Makou/ムジカデリク]

Logicを武器にサウンド・クリエイターの道を歩み続け20年。電子音楽からジャズ、民族音楽まで幅広いジャンルに造詣深く、特に、緻密に伏線を張り巡らしつつ意外な要素を盛り込む作風の評価が高い。国内/海外への楽曲提供のみならず、演奏活動、さらにはゲーム開発や技術的支援、戦略的バックアップなどさまざまな場面で独創的なアイデアを発揮。ぐいぐい活動の幅を広げている。著書『クリプトン・フューチャー・メディア公認 初音ミク V3 徹底攻略ガイドブック』でも実用的な技術を惜しみなく紹介している。

公式ホームページ: <http://www.makou.com/>

■ 楽曲制作に参加していただいた方々 & 収録スタジオ ■

木村留花

「Fragment of a star」ボーカル/作詞
幼少より音楽に興味を持ち育つ。繊細で深い歌声に、独自の世界観を持ち合わせる。北海道札幌を拠点とし、自身のオリジナルバンドをはじめ、各方面のミュージシャンとのセッション、プロジェクト等に参加し、精力的に活動中。
<http://ameblo.jp/ruka-style/>

Vader/yu_koro

「Fragment of a star」ギター

神戸生まれ横浜育ち、生粋の港町子ギタリスト。学生時代はバンド活動をしながらボンヤリ過ごすが、社会人になるや否やボーカロイドの巡音ルカと出会い覚醒。と見せかけて覚醒はしなかったものの、DTMには目覚める。音楽を嗜みつつ一児の父も嗜む。パンアバ、キリンジ、空気公団スキュー。

http://twitter.com/yu_koro

2430a

「リトル・リトル・サテライア」作詞

2009年より、ニコニコ動画・ピアプロを中心に、ボーカロイド楽曲の作詞活動を開始。以降、言葉による創作活動に傾倒し、2014年藍沢 季(あいさわ とき)名義にて初の著書出版。作家も作詞家もどこか照れ臭く名乗り慣れないながら、言葉と楽しく生きています。

<http://twitter.com/fjswym>

バランススタジオ

「Fragment of a star」のボーカル収録

札幌を中心に活動するシンガーソングライター & マルチプレーヤーの【Soul mArk If me】(ソウルマークイフミー)、夫婦デュオ【かねあい】の所有スタジオ。自然溢れる環境で、アコースティックからバンドレコーディング、リハーサルに対応。U87aiや1176などスタンダードからAURORA AUDIO GTQ2など個性的なハードウェアを備え、オーガニックな音作りを心がけている。

<http://soulmarkifme.jimdo.com/>

Logic Pro Xで始めるDTM & 曲作り

ビギナーが中級者になるまで使える
操作ガイド+楽曲制作テクニック

2015年1月19日 初版発行

著者 山口 真

編集・発行人 古森 優
デザイン/DTP 石原崇子/大和夏史
校正協力 山本 統
図版作成 岩永美紀
編集長 内山秀央
編集担当 永島聡一郎

印刷・製本 図書印刷株式会社

【発行所】

株式会社リットーミュージック
〒101-0051 東京都千代田区神田神保町一丁目105番地

【お客様窓口】

商品に関するお問い合わせ
リットーミュージックカスタマーセンター
TEL: 03-6837-5017 / FAX: 03-6837-5023
e-mail: info@rittor-music.co.jp

【書店・取次様窓口】

出版営業部
TEL: 03-6837-5013 / FAX: 03-6837-5024
ホームページ: <http://www.rittor-music.co.jp/>

© 2015 Makoto Yamaguchi © 2015 Rittor Music, Inc.
Printed in Japan ISBN978-4-8456-2550-5

落丁・乱丁本はお取り替えいたします。
本書記事の無断転載・複製は固くお断りいたします。

ただいま読者アンケート実施中
弊社Webサイトにて
アンケートを実施しております。

<http://www.rittor-music.co.jp/>

上記URLにアクセス後、
お求めの商品名で検索してください。
商品紹介ページの
「読者アンケートに答える」
をクリックすると
アンケート・ページが開きます。